

**GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP MENTAL KEAGAMAAN REMAJA
DI DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG
KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang
Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

OLEH:

A. DANIANSYAH
NPM: 1341040092

Jurusan: Bimbingan dan Konseling Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
2019 M/1440 H**

**GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP MENTAL KEAGAMAAN REMAJA
DI DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG
KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang
Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

OLEH:

**A. DANIANSYAH
NPM: 1341040092**

Jurusan: Bimbingan dan Konseling Islam

**Pembimbing I : Dr. Abdul Syukur, M.Ag
Pembimbing II: Mubasit, S.Ag, M.Ag**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
2019 M/1440 H**

ABSTRAK

GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP MENTAL KEAGAMAAN REMAJA DI DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN

Oleh :

A. DANIANSYAH

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer *portabel* seperti *notebook* dan internet). Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, muncul *Game Online* yang dimana sebuah inovasi permainan seperti *Mobile Legend* yang didukung dengan media Internet.

Bermain *Game Online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali dengan remaja. Sebagaimana remaja lebih memilih kegiatan dengan Gadgetnya dan bermain *game online* dari pada bermain dengan teman-temannya. karena *Handphone* yang dimiliki remaja sangat canggih jadi sangat rentan digunakan yang belum seharusnya remaja lihat dari aplikasi-aplikasi yang ada. Dari kegiatan tersebut remaja sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk dalam melaksanakan ibadah shalat.

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia dua belas tahun sampai duapuluh satu tahun yang bermain *Game Online* di gadget masing-masing. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bahayanya bermain *Gadget* terhadap mental keagamaan pada remaja di Dusun Suka Karya Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Wawancara, Dokumentasi dan Observasi. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan bersifat Deskriptif. Dalam penelitian ini akan mencari tahu bagaimana bahayanya bermain *Gadget*.

Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa remaja yang bermain *Gadget* menunjukkan bahwa remaja menjadi bermalas-malasan dalam hal yang menyangkut keagamaan. Bahkan terkadang suka membantah perkataan orang tua ketika orang tua meminta bantuan dan tidak sopan dengan yang lebih tua darinya, malas beribadah seperti sholat dan mengaji. Karena sudah terkena bahaya *gadget* yang sangat berlebihan bahkan suka tidak peduli dengan lingkungan disekitar yang ada disekelilingnya.

Kata Kunci: Gadget dan Bahayanya, Mental Keagamaan Remaja.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 704030

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**: GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP
MENTAL KEAGAMAAN REMAJA DI DUSUN
SUKA KARYA DESA WAY HARONG
KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN
PESAWARAN**

Nama

: A. DANIANSYAH

NPM

: 1341040092

Jurusan

: Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas

: Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas
Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN)
Raden Intan Lampung.**

Pembimbing I

**Bandar Lampung, 2019
Pembimbing II**

**Dr. Abdul Syukur, M. Ag.
NIP. 196511011995031001**

**Mubasit, S.Ag. M.Ag
NIP. 197311141998031002**

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam

**Hj.Dr. Rini Setiawati M.Sos.I
NIP. 197209211998032002**



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 704030

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul : “GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP MENTAL KEAGAMAAN REMAJA DI DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN”. Disusun Oleh A.Daniansyah. NPM 1341040092, Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Telah Diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Pada / tanggal : Hari Kamis 27 Juni 2019

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Rini Setiawati, M. Sos.I (.....)

Sekretaris : David Saputra, MM (.....)

Penguji I : Faisal, S. Ag. M. Ag (.....)

Penguji II : Dr. Abdul Syukur, M. Ag (.....)

Penguji pendamping : Mubasit, S. Ag. M. Ag (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu komunikasi

Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M. Si
NIP. 196104091990031002

MOTTO

إِنَّمَا يَعْمُرُ مَسَاجِدَ اللَّهِ مَنْ ءَامَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَءَاتَى
الزَّكَاةَ وَلَمْ يَخْشَ إِلَّا اللَّهَ فَعَسَىٰ أُولَٰئِكَ أَنْ يَكُونُوا مِنَ الْمُهْتَدِينَ

“Hanyalah yang memakmurkan masjid-masjid Allah ialah orang-orang yang beriman kepada Allah dan hari kemudian, serta tetap mendirikan shalat, menunaikan zakat dan tidak takut (kepada siapapun) selain kepada Allah, maka merekalah orang-orang yang diharapkan termasuk golongan orang-orang yang mendapat petunjuk” (QS At-Taubah: 18).¹

¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta, Bumi Restu, 1976), Hlm. 280

PERSEMBAHAN

- Terimakasih yang tidak terkira kepada kedua orang tuaku, Bapak Turniadi dan ibu Soleha tersayang, yang senantiasa mendukung moral maupun materi dan menyayangiku dengan setulus hati sejak lahir hingga saat ini.
- Kakak dan adik ku Beri Hasbul Dani dan Mukram Priwan Dani yang selalu memberikan semangat.
- Sahabat hatiku Marlina Zulfa, sahabat-sahabat PMII Rayon Dakwah Dan Ilmu Komunikasi. Serta keluarga Besar PMII Rayon Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung
- Teman seperjuangan Ahmad Rifa'i, Eko Wahyudi, M.Ali Arifin, Agis Dwi Prakoso, Nurrizky Ardiansyah, Selvi Jayanti, Narulita Dwi Stevani, Andri Firmansyah, Hendri Saputra, Adi Rohmatullah, Suseno Febriansyah, Rohman Sidiq F, M.Ali Arifin dan semua keluarga besar Bimbingan dan Konseling Islam FDIK UIN Lampung angkatan pertama.
- Teman – teman KKN kelompok 159 tahun 2016.
- Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Desa Wayharong Kec.Waylima Kab.Pesawaran, 19 Desember 1994. Anak ke empat dari empat bersaudara dari bapak Turniadi dan ibu Soleha.

Pendidikan Sekolah Dasar Negeri (SDN 1 Wayharong), lulus pada tahun 2007, Sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs N 1 Kedondong), lulus pada tahun 2010, SMA Negeri 1 Kedondong Jurusan IPA lulus pada tahun 2013.

Pada tahun ajaran 2013 penulis menjadi mahasiswa pada UIN Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) angkatan pertama.

Bandar Lampung, Juni 2019

penulis

A. Daniansyah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahhirabbilaalamin puji syukur kehadiran dan rahmat Allah SWT yang telah memberikan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dalam menyusun skripsi ini, penulis selalu berhubungan dengan pembimbing serta pihak-pihak lain. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan/memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak tersebut. Maka pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Khomsarial Romli, M.Si, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Rini Setiawati, M.Sos.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam UIN Lampung.
3. Bapak Mubasit, M.M selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.
4. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Mubasit, M.M selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak memberikan masukan dan bimbingan demi selesainya skripsi ini.
5. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi sebagai tempat penulis melakukan penelitian.
6. Bapak / Ibu civitas akademik Fakultas Dakwah UIN Raden Intan Lampung.
7. Para remaja dan orang tua yang berada di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran selaku sampel penelitian penulis.

Bandar Lampung, Juni 2019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Latar Belakang Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	11
F. Metode Penelitian.....	12
G. Tinjauan Pustaka	20

BAB II GADGET DAN MENTAL KEAGAMAAN REMAJA

A. Gadget Sebagai Perangkat Komunikasi Modern	
1. Pengertian Gadget	23
2. Fungsi dan dampak positif gadget.....	24
3. Dampak Negatif Gadget.....	26
B. Mental Keagamaan Remaja	
1. Pengertian Mental keagamaan	29
2. Pengertian Remaja	31
3. Karakteristik Remaja	36
4. Tahapan-tahapan Perkembangan Mental keagamaan Remaja	39
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi mental Keagamaan Remaja	40

BAB III PROFIL DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG

KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN

A. Sejarah Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran	45
B. Kondisi Geografis Dusun Suka Karya	48
C. Kondisi Perekonomian Dusun Suka Karya	50

D. Kondisi Sosial dan Budaya	51
E. Insfratuktur Dusun Suka Karya.....	51
F. Kondisi keagamaan remaja	53
G. Dampak Gadget Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya	54

BAB IV GADGET DAN BAHAYANYA TERHADAP MENTAL KEAGAMAAN REMAJA

A. Gadget dan Bahayanya Terhadap Menta Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya	61
B. Fitur gadget dan dampak bagi remaja didusun suka karya	65
C. Bahaya gadget terhadap mental keagamaan remaja di dusun suka karya	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tata Guna Tanah Dusun Suka Karya	49
Tabel 2. Jumlah RW dan RT Dusun Suka Karya.....	49
Tabel 3. Jumlah Penduduk Dusun Suka Karya	50
Tabel 4. Mata Pencarian Penduduk Dusun Suka Karya	50
Tabel 5. Tingkat pendidikan masyarakat	51
Tabel 6. Sarana Prasarana Dusun Suka Karya	52
Tabel 7. kondisi keagamaan remaja.	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-Lampiran

1. Pedoman Wawancara
2. SK Judul
3. Kartu Hadir Munasqosah
4. Kartu Konsultasi Skripsi
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Keterangan Penelitian
7. Data Dokumentasi

BAB I

PEDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal guna memudahkan dalam memahami skripsi ini maka secara singkat terlebih dahulu akan diuraikan beberapa istilah yang terkait dengan maksud judul skripsi ini, penelitian yang akan penulis teliti yaitu: *“Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran”* Terlebih dahulu akan diuraikan pengertian masing-masing istilah sebagai batasan dalam pembahasan skripsi selanjutnya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Bahaya adalah sesuatu yang (mungkin) mendatangkan kecelakaan (bencana, kesengsaraan, kerugian, dan sebagainya).¹

Siahaan mengemukakan bahwa hazard atau bahaya adalah suatu kondisi atau keadaan yang dapat menimbulkan atau memperbesar kemungkinan terjadinya kerugian.²

Bahaya juga diartikan oleh Tranter sebagai potensi dari rangkaian sebuah kejadian untuk muncul dan menimbulkan kerusakan

¹Kamus Besar Bahasa Indonesia, *“Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Kedua”*. (Jakarta : Balai Pustaka, 1991). hal, 1060

²Siahaan, H, *“Manajemen Risiko pada Perusahaan & Birokrasi”*. (Jakarta : Elexmedia, 2008). hal, 107.

atau kerugian. Jika salah satu bagian dari rantai kejadian hilang, maka suatu kejadian tidak akan terjadi. Bahaya terdapat dimana-mana baik di tempat kerja atau di lingkungan, namun bahaya hanya akan menimbulkan efek jika terjadi sebuah kontak atau *eksposur*.³

Dari pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Bahaya merupakan suatu kondisi yang mengancam yang biasanya disebabkan oleh berbagai macam yang dilakukan oleh manusia.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).⁴

Kata mental diambil dari bahasa Latin yaitu dari kata *mens* atau *metis* yang memiliki arti jiwa, nyawa, sukma, roh, semangat, dengan demikian mental ialah hal-hal yang berkaitan dengan *psycho* atau kejiwaan yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Setiap perilaku dan ekspresi gerak-gerik individu merupakan dorongan dan cerminan dari kondisi (suasana) mental.⁵ Demikian yang dimaksud mental disini yaitu mental remaja-remaja yang dapat terpengaruh dengan zaman.

³Tranter. M, "*Occupational Hygiene and Risk Management second edition*". (Sydney: Southwood Press, 2004). hal, 2.

⁴Widiawati, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*". (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014). hal, 106

⁵Kartini Kartono dan Jenny Andari, Hygiene, "*Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam*". (Bandung : Mandar Maju, 1989). hal, 3

Sementara dalam pengertian agama menurut Robert H. Thouless bahwa agama adalah hubungan praktis yang dirasakan dengan apa yang dipercayai sebagai makhluk atau wujud yang lebih tinggi daripada manusia.⁶

Agama merupakan sistem yang mencakup cara bertingkah laku dan berperasaan yang bercorak khusus, dan merupakan sistem kepercayaan yang juga bercorak khusus. Dengan hal ini agama dapat diterima untuk suatu aturan yang mencakup cara-cara bertingkah laku, berperasaan dan berkeyakinan secara khusus. Keagamaan adalah segenap kepercayaan (kepada Tuhan) serta ajaran kebaikan dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.⁷

Sedang kata Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.⁸

“Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam memecahkan masalah.”

⁶ Robert H. Thouless, “*Pengantar Psikologi Agama*”. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000). hal, 19

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta : Balai Pustaka, 2004). hal, 10.

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan/Online, KBBI Pusat Bahasa Indonesia

Remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja adalah:

“Peralihan diantara kanak-kanak dan dewasa, dalam ini anak mengalami pertumbuhan dan fisiknya maupun psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang”.⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan mental keagamaan remaja yaitu sikap keagamaan remaja, bagaimana ia dapat bersosialisasi dengan orang sekitar dan lingkungannya dengan baik, bagaimana ia harus bersopan santun dan menghargai terhadap orang lain, menghormati orang tua, mempunyai rasa toleransi, dan lain sebagainya.

Dusun Suka Karya Desa Way Harong adalah Desa yang terletak di Kecamatan Way Lima kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung, yang dimana penduduknya mayoritas penduduk Sunada yang penghasilan penduduknya petani Sawah dan Kebun, oleh karena nya banyak Orang Tua yang kurang mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget.

⁹ F.J.Monks, “*Siti Rahayu Haditono, Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*”. (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006). hal, 262 – 263.

Berdasarkan penegasan judul di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang. “Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran”

B. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan penulis dalam memilih judul ini adalah sebagai berikut:

1. Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuat malas bekerja, lupa waktu dan lain sebagainya.
2. Mental remaja sangat rentan terpengaruh oleh pergaulan lingkungan dan di zaman modern ini remaja tidak bisa dilepaskan dengan kecanggihan teknologi seperti halnya pengaruh gadget sangat luar bisa dampaknya.
3. Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran banyak remaja yang menggunakan gadget untuk itu penulis tertarik dalam penelitian ini dan seberapa besar Bahayanya gadget dalam mental keagamaan remaja.
4. Adapun dari segi biaya dan tempat yang penulis teliti sangat terjangkau, maka dari ini penulis meneliti di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

C. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Umumnya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget.¹⁰ Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kebutuhan hidup, mengikuti zaman dan pergaulan.

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja dan anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.¹¹

¹⁰ Kartini Kartono dan Jenny Andari, *Op, Cit.*, h. 7

¹¹ Widiawati, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*”. (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014). hal, 106

Pengertian Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peran atau *instrumen* yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya.

Meski gadget bukan interaksi social tetapi fitur menarik yang ditawarkan membuat remaja cepat akrab dengannya. Seringnya Remaja menggunakan gadget atau intensitas Remaja menggunakan gadget ini juga mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan seorang Remaja dari sebuah peneitian yang dilakukan oleh University Of Westren Australia, melalui sebuah survei yang dilakukan kepada 2600 murid-murid sekolah soal lamanya mereka melihat layar gadget, menemukan 45% anak-anak berusia 8 tahun menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80 %.¹² Dan terutama sangat berpengaruh terhadap remaja di zaman yang modern ini.¹³

¹²Gunur, "<http://www.republika.co.id/berita/gayahidup/info/sehat/15/03/24/nlp0v21-menghitung-berapa-lama-waktu-yang-sehat-untuk-melihat-layar-gader>". (Desember 2011)

¹³Kartini Kartono dan Jenny Andari, Hygiene, "*Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam*". (Bandung : Mandar Maju, 1989). hal. ,3

Banyaknya waktu yang tersita untuk memainkan gadget tak jarang mereka lalai untuk menunaikan kewajiban-kewajiban terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Oleh karena itu remaja adalah fase dimana seseorang akan selalu tertarik pada hal-hal baru. Apalagi dengan teknologi yang semakin canggih, dengan adanya gadget memudahkan mereka untuk menjelajahi hal-hal baru melalui benda canggih, simple, dan mudah dibawa kemana-mana.

Menurut *world Health organization (WHO)* remaja adalah individu yang berusia 10-19 tahun, dalam definisi sosial-Psicology menurut Csikszentmihalyi dan Larson menyatakan bahwa remaja adalah “restrukturasi kesadaran”. Hampir dari semua ahli meninjau jiwa dari berbagai sudut, beranggapan bahwa remaja merupakan penyempurnaan diri dari pada tahap-tahap sebelumnya, pada remaja atau peralihan dari anak-anak ke dewasa ini penuh dengan hal-hal yang pelik, pelik bagi orang tua dan remaja yang bersangkutan. Yang mana dapat di lihat dalam dalil-dalil di Al-Qur'an tentang mental remaja.

Didalam Al-Qur'an sebagai dasar dan sumber ajaran Islam banyak ditemukan ayat-ayat yang berhubungan dengan jiwa dan kesehatan mental sebagai hal yang prinsipil ayat tersebut adalah Qur'an Surat Al-imran ayat 164 sebagai berikut:

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ ۖ

Artinya: “Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al kitab dan Al hikmah. dan Sesungguhnya sebelum

(kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata”.(Q.S Al-imra:164).¹⁴

Dan dalam Al-Qur'an Surat Al-fath ayat 4 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ السَّكِينَةَ فِي قُلُوبِ الْمُؤْمِنِينَ لِيَزْدَادُوا إِيمَانًا مَعَ إِيمَانِهِمْ ۚ وَلِلَّهِ جُنُودُ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَكَانَ اللَّهُ عَلِيمًا حَكِيمًا ﴿٤﴾

*Artinya: Dia-lah yang telah menurunkan ketenangan ke dalam hati orang-orang mukmin supaya keimanan mereka bertambah di samping keimanan mereka (yang telah ada). dan kepunyaan Allah-lah tentara langit dan bumi dan adalah Allah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana. (Q.S Al-fath: 4.)*¹⁵

Dari ayat-ayat Al-qur'an diatas dapat ditegaskan bahwa kesehatan mental (sihiyat Al-nafs) dalam arti yang luas adalah tujuan dari risalah Nabi Muhammad SAW diangkat menjadi Rasul Allah karena asas, ciri, karakteristik dan sifat dari orang yang bermental terkandung dalam misi dan risalahnya. Ayat diatas menerangkan bahwa Allah mensifati diri-Nya bahwa dialah Tuhan yang maha mengetahui dan bijaksana yang dapat memberikan ketenangan jiwa kedalam hati orang yang beriman.

Pada remaja gadget bisa saja mempengaruhi mental keagamaan seseorang, gangguan kesehatan mental pada remaja ini terkadang kurang diperhatikan oleh orang tuanya. kesehatan jiwa sama pentingnya dengan kesehatan fisik, perubahan kejiwan pada remaja meliputi perubahan emosional dan intelegensial perubahan kejiwaan ini seringkali memicu

¹⁴Depertemen Agama RI, “Al-Qur'an dan Terjemahnya”. (Bandung : CV Diponegoro, 2008). hal, 83

¹⁵*Ibid.*,

timbulnya lah kejiwaan seperti mental, emosional pada remaja. Angka gejala mental emosional memang tidak sebesar penyakit lainnya. Mengingat akibat gangguan mental emosional yang tidak ditangani dengan cepat akan berakibat buruk, maka perlu diperhatikan lah jiwa dan kesehatan mental.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Adapun gadget yang digunakan remaja-remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong dapat dikatakan *handphone* yang bagus jadi sangat rentan digunakan yang belum seharusnya remaja lihat dari aplikasi-

aplikasi yang ada. Pada saat ini pengguna gadget di Dusun Suka Karya Desa Way harong berjumlah 86 Remaja. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

D. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang diatas maka penulis menyimpulkan bahwa rumusan masalah yang dapat diambil yaitu: “Bagaimana bahaya Gadget Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Ini “Untuk Mengetahui Bahaya Gadget Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.”

F. Kegunaan Penelitian

Sedangkan hasil penelitian ini pada intinya diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan ilmu dakwah, dengan memahami dampak gadget terhadap mental keagamaan remaja menjadi penting sebagai bahan penambah khazanah keilmuan bagi diri sendiri, masyarakat dan khususnya bidang Bimbingan dan Konsling Islam, yang difokuskan pada pengaruh gadget pada mental remaja.
2. Secara praktis diharapkan hasil penelitian ilmiah ini dapat dijadikan acuan atau rujukan bagi penelitian dengan objek yang sama dalam perspektif dan lokasi yang berbeda pula, terutama mengenai pengaruh gadget yang berhubungan dengan mental pelajar di depan.
3. Memberikan masukan dan rumusan bagi masyarakat dan orang tua pada umumnya dan remaja khususnya dalam menggunakan gadget yang berlebihan berpengaruh pada mental remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

G. Metode Penelitian

Agar penelitian ini dapat mengenai sasaran dan penelitian yang dilaksanakan dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu digunakan metode :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu jenis penelitian yang berusaha untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai permasalahan yang ada di lapangan.¹⁶ Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah yang berkenaan dengan Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

2. Sifat Penelitian

Dilihat dari sifatnya, penelitian ini bersifat *deskriptif*. Penelitian Deskriptif yaitu suatu penelitian yang hanya menggambarkan, melukiskan memaparkan, dan melaporkan suatu keadaan objek penelitian.¹⁷ Dari pengertian ini, maka penelitian yang penulis lakukan hanya ditujukan untuk melukiskan, menggambarkan, atau melaporkan kenyataan- kenyataan yang lebih terfokus pada Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja di

¹⁶M. Ahmad Anwar, "*Prinsip-Prinsip Metodologi Research*". (Yogyakarta : Sumbangsih, 1975). hal, 22

¹⁷*Ibid*, hal 33

Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah seluruh objek penelitian (orang, kelompok, penduduk) yang dimaksudkan untuk diselidiki atau diteliti.¹⁸ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud populasi adalah seluruh individu baik itu orang dewasa.

Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah Tokoh Agama, Tokoh Masyarakat, Guru Ngaji dan Orang Tua dan Remaja yang bermain gadget. Sedangkan jumlah tokoh-tokoh dan orang tua dan remaja yang mempunyai gadget di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran pada penelitian ini berjumlah 181 Orang tua. terdiri dari Tokoh Agama, Tokoh Masyarakat, Guru Ngaji, Orang Tua dan Remaja.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu.¹⁹ Penulis menggunakan *non roudom sampling* dimana tidak semua subjek atau individu dari

¹⁸SuharsimiArikunto, “*ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktek*”. (Jakarta : BinaAksara, 1998). hal, 108

¹⁹Ali Muhamad, “*Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*”. (Bandung : Angkasa, 1987). hal, 193

populasi mendapat kemungkinan (probabilitas) yang sama untuk dijadikan anggota sampel.²⁰

Dalam hal ini Penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dalam memilih subyek-subyek sampelnya, diambil anggota-anggota sampel sedemikian rupa sehingga sampel tersebut benar-benar mencerminkan ciri-ciri dari populasi yang sudah dikenal sebelumnya.²¹

Berdasarkan uraian diatas dalam menentukan sampel maka adapun ciri-ciri sampel penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Toko Agama di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran berjumlah 1 orang.
- 2) Toko Masyarakat di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran berjumlah 1 orang.
- 3) Guru Ngaji di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran berjumlah 1 orang.
- 4) Orang Tua Remaja yang anaknya menggunakan Gadget di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran berjumlah 5 orang.
- 5) Remaja yang memiliki gadget di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran berjumlah 9 orang.

²⁰Kartini Kartono, “*Pengantar Metodologi Riset Sosial*”. (Bandung : Mandar Maju, 1996). hal, 139

²¹*Ibid.*, h. 148

- 6) Ciri-ciri remaja menggunakan gadget yaitu untuk membuka situs instagram, whatsapp, facebook, twitter dan line.

Berdasarkan uraian di atas, untuk data yang lebih akurat dalam menentukan sampel, maka penulis mengambil sampel orang tua 5 orang, tokoh agama 1 orang, tokoh masyarakat 1 orang, serta guru ngaji 1 orang dan remaja yang bermain gadget 86 orang yang aktif dalam bermain gadget di rumah maupun di lingkungan, serta orang tua dan para tokoh yang selalu mendampingi remaja. Maka sampel dalam penelitian ini adalah yang memenuhi kriteria adalah berjumlah 36 orang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpul data adalah suatu teknik yang dipakai untuk mencari data-data yang dibutuhkan dalam membuat skripsi. Dalam pengumpulan data ini penulis akan menggunakan metode sebagai berikut :

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Sebagai metode pokok lainnya adalah metode *interview*, yaitu untuk memperoleh data yang menunjang terhadap data *primer*. Wawancara merupakan metode penggalan data yang paling banyak dilakukan, baik untuk tujuan praktis maupun ilmiah, terutama untuk penelitian sosial yang bersifat kualitatif. Wawancara juga dapat diartikan percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*) dengan

maksud tertentu.²² Hasil dari wawancara bisa direkam dan dirangkum sendiri oleh pencari informasi. Metode wawancara akan memperoleh data yang lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail.

Oleh karena itu, dalam pelaksanaan wawancara diperlukan keterampilan dari seorang peneliti dalam berkomunikasi dengan responden.

Jenis wawancara (*interview*) yang digunakan penulis adalah metode *interview* bebas *terpimpin*. *Interview* jenis ini merupakan kombinasi dari *interview* tidak *terpimpin* dan *interview* *terpimpin*.²³ Artinya penulis membawa kerangka pertanyaan untuk disajikan kepada objek penelitian tersebut. Penulis menggunakan metode wawancara (*interview*) bebas *terpimpin*, dimana pelaksanaan wawancara yang berpatokan pada daftar yang disusun dan responden dapat memberikan jawabanya secara bebas, selagi tidak menyimpang dari pertanyaan yang sebelumnya. *Interview* jenis ini kerap kali dipakai dalam penelitian-penelitian sosial guna melakukan *study* secara intensif terhadap tingkah laku sosial dan sikap pribadi.

b. Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan

²² Imam Suprayogo. Tobroni, "*Metode Penelitian Sosial Agama*".(Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001). hal, 172

²³Kartini Kartono, *Op.,Cit*, h. 270

dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkret tentang kondisi lapangan.²⁴

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang diperoleh dari pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala, subjek maupun obyek yang diselidiki, baik dalam situasi khusus yang diadakan. Observasi ini dibagi menjadi dua, *participant* dan *non participant*.²⁵ *Non participant observation* yaitu dalam observasi ini dalam tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi *non participant* dimana penulis tidak turut ambil bagian dalam kehidupan orang yang observasi. Selanjutnya metode ini penulis gunakan untuk menghimpun data antara lain : kondisi perilaku remaja, kegiatan belajar mengajar, kegiatan sehari-hari, data sekunder lainnya seperti menyangkut kegiatan Remaja yang berkenaan dengan yang penulis teliti. Adapun yang di observasi dalam penelitian ini adalah remaja dan aktivitasnya.

²⁴Lexy Moelang, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013). hal, 174

²⁵Kartini Kartono, *Op., Cit.* hal, 142

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu teknik mencari data mengenai hal-hal atau *variabel* yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.²⁶

Metode ini penulis gunakan sebagai pelengkap yang akan dilakukan untuk menghimpun data tentang latar belakang keluarga anak, kondisi sarana prasarana, keadaan anak, keadaan pengurus, keadaan geografis, sejarah berdirinya Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

5. Teknik Analisa Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisa data, dalam menganalisa data menggunakan analisis kualitatif deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status atau fenomena secara sistematis dan rasional.²⁷ Adapun analisa data yang digunakan adalah Analisis deduktif yaitu cara menggunakan suatu objek ilmiah tertentu dengan jalan menetapkan suatu ketentuan umum, berdasarkan atas macam pengetahuan secara metode pengumpulan data digunakan kemudian ditarik kesimpulan secara khusus.²⁸

²⁶Suharsimi Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*". (Jakarta: Rineka Cipta, 1993). hal, 177

²⁷Suharsini Arikunto, "*Prosedur Penelitian*". (Jakarta : Rineka Cipta, 1996). hal, 245

²⁸*Ibid.* hal, 24

Jadi Metode analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif bersifat deduktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu.

Data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, serta literatur di edit dengan tujuan untuk meneliti ketetapan, kelengkapan, dan kebenaran data, kemudian data tersebut disusun berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah dan kebutuhan penelitian.

Setelah data diolah dan di klasifikasi, kemudian langkah selanjutnya penulis mengambil sebuah kesimpulan menggunakan cara berfikir induktif yaitu dari rangkaian yang bersifat khusus yang diambil individu kemudian ditarik pada kesimpulan yang bersifat umum, dalam hal ini, kesimpulan yang diambil sesuai dengan yang berkaitan dengan penelitian penulis tentang Gadget Dan Bahayanya Terhadap Keagamaan Mental Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

H. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menelusuri beberapa literatur untuk memudahkan penulis dan menjelaskan perbedaan bahasa dan kajian dengan penulis-penulis sebelumnya. Untuk menghindari terjadinya *plagiarisme* dan sebagai acuan peneliti dalam pembuatan skripsi maka penulis menggunakan beberapa tinjauan pustaka sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Anggi Astuti, Mahasiswi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, 2017. Dengan judul *“Bimbingan Keagamaan dan Perubahan Perilaku Anak di Panti Asuhan Abdul Malik Muhammad Aliyun Way Kandis Bandar Lampung”*. Penelitian ini membahas tentang, bagaimana bimbingan keagamaan pada perubahan perilaku anak Panti Asuhan, panti yang berperan untuk menampung anak-anak yatim, piatu, yatim-piatu, du’afa, serta anak-anak yang kurang mampu dalam segi ekonomi, dibimbing Agama agar mengerti pengatuhan Agama dan bisa belajar walaupun anak yatim piatu, Panti Asuhan Abdul Malik Muhammad Aliyun Way Kandis Bandar Lampung.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rifa’i, Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, 2018 Dengan Judul, *“Peran Orang tua Dalam Mendidik Anak Autis Di Yayasan Growing Hope Bandar Lampung”* penelitian ini membahas Peranan Orang tua Peran orang tua adalah sebagai pendidik yang utama dan yang pertama, dalam hal ini juga anak autis sangat butuh kasih sayang dan perhatian yang lebih dari anak normal lainnya maka dari itu sebagai sarana bantu untuk orang tua adanya sekolah khusus anak autis di Yayasan *Growing Hope* Bandar Lampung yang sedikit meringankan peran orang tua karena apa yang di ajarkan di sekolah sama dengan orang tua

dikarenakan adanya buku penghubung sebagai sarana penghubung ke orang tua atau wali murid.

Dari kedua skripsi diatas yang membahas tentang keagamaan dan perubahan perilaku yang digunakan, yang membedakan dari skripsi penulis walaupun yang dibahas sama-sama tentang keagamaan tetapi dari isi dan apa yang menjadi objek kajian berbeda. masing-masing skripsi penulis menemukan perbedaan antara skripsi penulis dengan yang terdahulu. Disini penulis membahas tentang mental keagamaan remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

BAB II

GADGET DAN MENTAL KEAGAMAAN REMAJA

A. Gadget Sebagai Perangkat Komunikasi Modern

1. Pengertian Gadget

Kata Gadget sendiri telah banyak menjadi sebuah kata kontroversi di berbagai media dan pernah juga dibahas oleh berbagai ahlinya asal muasal kata tersebut tetapi hasil yang didapatkan adalah saling tindih menindih yang membuat makna Gadget semakin pudar. Sekarang orang lebih mengenal definisi Gadget Pengertian Gadget dengan teknologi terbaru yang telah diciptakan dengan kemampuan cerdas yang berfungsi memiliki faktor kegunaan.

Gadget menurut Widiawati adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer *portabel* seperti *notebook* dan internet).¹

Gadget menurut Rosady Ruslan merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan Pengertian Gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga

¹Widiawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak". (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014). hal, 106

teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget.

Definisi Gadget sebagai objek baru baik berupa sebuah barang ataupun alat baru sering menjadi ungkapan dalam menunjukkan sebuah alat atau barang yang baru di ciptakan dan diluncurkan.²

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game konsol*, dan lainnya.

Definisi Gadget Menurut Halayak, Gadget adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi besar yang memilki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

2. Fungsi dan Dampak positif gadget

Fungsi gadget menurut para pakar ahli komunikasi dijelaskan sebagai berikut.

Menurut widiawati mengatakan bahwa fungsi gadget yaitu : mengakses Internet, Mengakses Informasi, Wawasan Bertambah, Gaya Hidup, Hiburan.³

²Rosady Ruslan, "*Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*". (Raja Grafindo : Persada, Cet. II, Jakarta, 2004). hal, 24

³*Ibid.*, h. 109

a. Untuk mengakses Internet

Internet merupakan salah satu fitur terkenal dan paling banyak digunakan pada gadget, karena dengan internet kita dapat dengan mudah mengakses informasi yang dapat menambah wawasan kita , memperlancar komunikasi seperti mengirimkan pesan kepada seseorang yang tidak berada di dekat kita, selain itu juga kita dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah dan masih banyak hal lainnya yang dapat kita peroleh dari internet.

b. Mengakses Informasi

Bukan gadget namanya jika tidak bisa memberikan suatu informasi kepada anda sebagai pemiliknya. Informasi tersebut bisa mempermudah anda untuk melakukan suatu aktivitas. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa *update* berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

c. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.

d. Gaya Hidup

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk

memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini.

e. Hiburan

Sudah terbukti bahwa saat ini gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

3. Dampak Negatif Gadget

Walaupun Gadget memiliki banyak keuntungan untuk penggunanya , jika tidak bijak menggunakannya atau berlebihan dapat berdampak buruk untuk bagi kesehatan, salah satunya apabila terlalu sering bermain gadget dapat mengalami masalah penglihatan.

Oleh karena itu kita harus bijak dalam menggunakan gadget dan jangan sampai terlalu berlebihan menggunakannya, bukanya berdampak positif malah dapat berdampak negatif bagi kesehatan.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasi Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia:acing) adalah susatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang berfungsi khusus pada setiap

perangkatnya. Contohnya, *computer*, *handphone*, *game* dan lain sebagainya.⁴

ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru atau orang tua yaitu:

- a. Ketika keasikan dengan gadget remaja jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Remaja tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebayanya.
- c. Remaja cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d. Remaja berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *game*.⁵

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih *focus*, serta meningkatkan kecakapan dalam Bahasa Inggris.

Ada beberapa dampak negative karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

⁴ *Ibid.*, h. 27

⁵Widiawati, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*”. (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014). hal, 106

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengekspresikan pikirannya.
- c. Banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pecandu digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola di lapangan.

B. Mental Keagamaan Remaja

1. Pengertian Mental Keagamaan

Kata mental diambil dari bahasa Latin yaitu kata *mens* atau *metis* yang memiliki arti jiwa, nyawa, sukma, roh, semangat, dengan demikian mental ialah hal-hal yang berkaitan dengan *psycho* atau kejiwaan yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Setiap perilaku dan ekspresi gerak-gerik individu merupakan dorongan dan cerminan dari kondisi (suasana) mental.⁶

Sedangkan Menurut firman Allah dalam Al-Qur'an surat asy-syams 91:7

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا ﴿٧﴾ فَأَهَمُّهَا جُورَهَا وَتَقْوَاهَا ﴿٨﴾ قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا ﴿٩﴾ وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّاهَا ﴿١٠﴾ كَذَّبَتْ ثَمُودُ بِطَغْوَاهَا ﴿١١﴾

Artinya: (7) Dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya), (8). Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya. (9). Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, (10). Dan Sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya. (11). (kaum) Tsamud telah mendustakan (rasulnya) karena mereka melampaui batas.⁷

Menurut tafsir Al-Jalalain Ayat diatas menjelaskan bahwa setelah bersumpah dengan matahari, bulan, siang, malam, langit, dan bumi. Allah bersumpah atas nama jati diri atau jiwa manusia dan penciptaan yang sempurna lalu Allah mengilhamkan kefasikan dan ketakwaan kedalam jiwa atau diri manusia.

⁶Kartini Kartono dan Jenny Andari, Hygiene, "Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam". (Bandung : Mandar Maju, 1989). hal, 3

⁷Departemen Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahan". (Jakarta : Bumi Restu, 1976). hal, 280

dari penjelasan diatas mental keagamaan remaja yang dimaksud . kesehatan jiwa sama pentingnya dengan kesehatan fisik, perubahan kejiwaan pada remaja meliputi perubahan emosional dan intelegensial perubahan kejiwaan ini seringkali memicu timbulnya kejiwaan seperti mental, emosional pada remaja.

Mental diartikan sebagai kepribadian yang merupakan kebulatan dinamik seseorang yang tercermin dalam sikap dan perbuatan atau terlihat dari psikomotornya, dalam ilmu psikiateri dan psikoterapi, kata kata mental sering digunakan sebagi kata ganti dari kata “*personality*” (kepribadian) yang berarti bahwa mental adalah semua unsur-unsur jiwa termasuk pikiran, emosi, sikap, dan perasaan yang dalam keseluruhan dan kebulatannya akan menentukan corak laku, cara menghadapi hal yang menekan perasaan, mengecewakan atau mengembangkan, menyenangkan dan sebagainya.⁸

Sedangkan pengertian Keagamaan adalah segenap kepercayaan (kepada Tuhan) serta ajaran kebaikan dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.⁹

Sementara dalam pengertian agama menurut *Robert H. Thouless* bahwa agama adalah hubungan praktis yang dirasakan dengan apa yang

⁸ Dede Rahmat Hidayat, “*Bimbingan konseling (kesehatan Mental di Sekolah)*”. (Bandung : Pt Remaja Rosda Karya, 2014). hal, 27

⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. (Jakarta :Balai Pustaka). hal, 10.

dipercayai sebagai makhluk atau wujud yang lebih tinggi dari pada manusia.¹⁰

Agama merupakan sistem yang mencakup cara bertingkah laku dan berperasaan yang bercorak khusus, dan merupakan sistem kepercayaan yang juga bercorak khusus. Dengan hal ini agama dapat diterima untuk suatu aturan yang mencakup cara-cara bertingkah laku, berperasaan dan berkeyakinan secara khusus.

Sehingga dari pengertian mental keagamaan dapat dipahami bahwa mental keagamaan adalah sesuatu yang berhubungan dengan keadaan jiwa seseorang yang mencerminkan suatu sikap, perbuatan atau tingkah laku yang selaras dan sesuai dengan ajaran agama Islam. Contohnya patuh kepada kedua orang tua, sopan kepada yang lebih tua, rajin beribadah, rajin mengaji, suka bergotong royong, dan suka bersosialisasi kepada lingkungan sekitar.¹¹

2. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya sering kali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

Menurut Anna Freud, masa remaja juga dikenal dengan masa *storm and stress* dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi

¹⁰ Robert H Thouless, “*Pengantar Psikologi Agama*”. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000). hal, 19

¹¹ *Ibid.* hal, 21

pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Pada masa ini remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan sebagai akibatnya akan muncul kekecewaan dan penderitaan, meningkatnya konflik dan pertentangan, impian dan khayalan, pacaran dan percintaan, keterasingan dari kehidupan dewasa dan norma kebudayaan.¹²

Masa remaja merupakan masa untuk mencari identitas atau jati diri. Individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat ia hasilkan bagi orang lain. Apabila individu berhasil dalam masa ini maka akan diperoleh suatu kondisi yang disebut *identity reputation* (memperoleh identitas). Apabila mengalami kegagalan, akan mengalami *Identity Diffusion* (kekaburan identitas). Masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisiknya.¹³

Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut *Monks* yaitu antara umur 12 – 21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir.

a. Perkembangan fisik

Perubahan fisik terjadi dengan cepat pada remaja. Kematangan seksual terjadi seiring dengan perkembangan karakteristik seksual primer dan sekunder. Karakteristik primer berupa perubahan fisik dan hormonal yang penting untuk reproduksi dan karakteristik sekunder secara eksternal berbeda pada laki-laki dan perempuan.

¹²Hurlock, E.B, “*Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*”. (Jakarta : Erlangga, 1993), Ed, ke-5. hal, 45

¹³*Ibid.* hal, 98

Perubahan fisik ditandai dengan kematangan seks sekunder seperti tumbuh rambut diketiak dan sekitar alat kemaluan. Pada anak laki-laki tumbuhnya kumis dan jenggot, jakun dan suara membesar. Puncak kematangan organ reproduksi pada anak laki-laki adalah dengan kemampuannya dalam ejakulasi, yang menunjukkan bahwa pada masa ini remaja laki-laki sudah dapat menghasilkan sperma. Ejakulasi ini biasanya terjadi disaat tidur dan diawali dengan mimpi erotis atau yang biasa disebut dengan mimpi basah.¹⁴

Pada anak perempuan tampak perubahan pada bentuk tubuh karena tumbuhnya payudara dan pinggulnya yang membesar serta suaranya yang berubah menjadi lebih lembut. Puncak dari kematangan organ reproduksi pada masa remaja anak perempuan adalah mendapatkan menstruasi pertama (*menarche*). Menstruasi pertama menunjukkan bahwa dirinya telah memproduksi sel telur yang tidak dibuahi, sehingga akan keluar bersama darah menstruasi melalui vagina atau alat kelamin wanita¹⁵.

b. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi erat kaitannya dengan perkembangan hormon, dan ditandai dengan emosi yang sangat labil. Ketika marah bisa meledak-ledak, jika sedang gembira terlihat sangat ceria dan jika sedih bisa sangat depresif. Ini adalah kondisi yang normal bahwa remaja belum dapat sepenuhnya mengendalikan emosinya.

¹⁴ Op.Cit. Sarwono. hal, 78

¹⁵ Ibid. hal, 80

c. Perkembangan kognitif

Remaja mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dengan tindakan logis. Remaja dapat berpikir abstrak dan menghadapi masalah yang sulit secara efektif. Jika terlibat dalam masalah, remaja dapat mempertimbangkan beragam penyebab dan solusi yang sangat banyak.

d. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial ini ditandai dengan keterkaitannya pada kelompok sebaya. Hal ini mengembangkan rasa solidaritas, saling menghargai, saling menghormati yang sebelumnya tidak remaja miliki ketika masa kanak-kanak.

Pada masa ini selain masalah sekolah, masalah teman dan ketertarikan pada lawan jenis menjadi lebih menyenangkan. Minat sosialnya bertambah dan penampilannya menjadi lebih penting dibandingkan sebelumnya. Perubahan fisik seperti tinggi badan dan berat badan serta proporsi tubuh dapat menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan, seperti ragu-ragu, tidak percaya diri dan tidak aman¹⁶.

Tahapan-tahapan perkembangan Remaja Menurut Sarwono tahap perkembangan remaja dibagi menjadi 3, antara lain:

¹⁶A. Potter, Perry. “*Fundamental Keperawatan Konsep, Proses, dan Praktik*”. Ed.4. (Jakarta : EGC, 2005). hal, 65

a. Remaja awal

Seorang remaja pada masa ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu.

Pada tahap ini remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang yang berlebihan. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap ego yang menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

b. Remaja Madya Atau Tengah

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman sebayanya. Remaja pada tahap ini senang jika banyak teman yang menyukainya, ada kecenderungan mencintai diri sendiri atau disebut dengan *narcistic*, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya.

Selain itu, di tahap ini remaja tak jarang berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu harus memilih yang mana seperti peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, ideal atau materialis dan macam sebagainya.

c. Remaja akhir

Menurut Sarwono pada tahap ini adalah masa peralihan menuju dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, antara lain :

1. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
2. Ego mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
3. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
4. *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada dirinya sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
5. Tumbuh pemisah antara dirinya sendiri (*private self*) dan masyarakat umum.

3. Karakteristik Remaja

Nilai-nilai kehidupan yang perlu diinformasikan dan selanjutnya dihayati oleh para remaja tidak terbatas pada alat kebiasaan dan sopan santun saja, namun juga seperangkat nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, misalnya nilai-nilai keagamaan, nilai-nilai perikemanusiaan dan perikeadilan, nilai-nilai etik, dan nilai-nilai intelektual, dalam bentuk-bentuk sesuai dengan perkembanganremaja.

awal adalah masa peralihan dari masa remaja. Masa remaja yang ditandai dengan pencarian identitas diri, pada masa dewasa awal, identitas diri ini didapat sedikit demi sedikit sesuai dengan umur kronologis dan mental *ege*-nya.¹⁷

¹⁷Hurlock,E.B, “*Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan, edisi kelima*”. (Jakarta : Erlangga, 1993). hal, 54

Studi terbaru yang dipublikasikan pada jurnal *Infant Behavior and Development* menemukan bahwa menonton televisi akan meningkatkan risiko keterlambatan perkembangan kognitif, motorik, dan bahasa pada Remaja di bawah usia dua tahun. Semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, maka semakin parah gangguan yang dialaminya.¹⁸

Para peneliti pun meyakini bahwa apabila remaja semakin tergantung pada alat elektronik, maka hubungannya dengan orangtua pun akan merenggang dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan tersebut. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua untuk tetap berinteraksi dengan anak. Lakukan obrolan ringan atau bacakan dongeng sebelum tidur agar anak bisa berinteraksi dengan anak.

- a. Anak Akan Menjadi Pasif
- b. Anak Menjadi Pemalas
- c. Anak Alami Gangguan Perilaku
- d. Anak Berisiko Menderita Rabun Dekat.¹⁹

Bahaya gadget pada remaja sangatlah banyak, oleh karenanya pengawasan oleh pihak-pihak terkait teruma orang tua sangat penting, apabila remaja tidak di awasi atau dibiarkan saja dalam menggunakan gadget nya banyak dampak buruk yang terjadi, karena dalam gadget

¹⁸Gustaf, “<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info/sehat/15/03/24/nlp0v21-menghitung-berapa-lama-waktu-yang-sehat-untuk-melihat-layar-gadet> “. (juli 2012).

¹⁹*Ibid*

sekarang ini apa saja aplikasi yang ditawarkan sangatlah menarik dan mudah di akses di internet.

Salah satu faktor timbulnya gangguan ini adalah kehidupan di kota besar di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dan remaja. Gadget merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat. Jika dipandang dari harga, gadget bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi faktanya anak-anak mulai usia 3 tahun dan remaja pun sudah menggunakannya.

Menurut Maulida tentang pengaruh penggunaan gadget pada anak, menggambarkan bahwa penggunaan gadget dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat. Menurut hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa keluarga di salah satu daerah di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukan sejak menggunakan gadget, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.²⁰

²⁰ Ahmad Ramadhan Asif, "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun". *Jurnal Kedokteran*. Universitas Diponegoro, Vol 6, No 2 (April 2017). Hal, 148-157.

4. Tahap-Tahap Perkembangan Mental Remaja

Pemantauan perkembangan mental remaja sangat penting sebagai dasar untuk perkembangan selanjutnya, yakni prasekolah, sekolah akil balik dan remaja. Untuk mendapatkan perkembangan yang baik dibutuhkan:

- a. Kesehatan dan gizi yang baik, baik ketika masih dalam kandungan, bayi maupun prasekolah
- b. Memberikan stimulus (rangsangan) yang cukup dalam kualitas dan kuantitas.²¹

Selain dua faktor itu keluarga dan kelompok bermainlah mempunyai peranan yang sangat penting dalam membina fisik mental dan sosial.

Perkembangan menurut kamus lengkap psikologi perkembangan adalah kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.²² Perkembangan merupakan perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan menyangkut fisik maupun psikis.

Kata mental diambil dari bahasa Latin yaitu dari kata *mens* atau *metis* yang memiliki arti jiwa, nyawa, sukma, roh, semangat. Dengan

²¹Hurlock, E.B., "*Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan, edisi kelima*". (Jakarta: Erlangga, 1993). hal, 54

²²*Ibid*

demikian mental ialah hal-hal yang berkaitan dengan *psycho* atau kejiwaan yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Setiap perilaku dan ekspresi gerak-gerik individu merupakan dorongan dan cerminan dari kondisi (suasana) mental.²³

Adapun tahapan-tahapan perkembangan mental remaja adalah sebagai berikut:

- a. Secara fisik, anak mengalami pertumbuhan dimana ukuran tubuh menjadi lebih besar.
- b. Intelektualitas juga mengalami perkembangan.
- c. Dalam segi emosional juga mengalami perkembangan, ia akan memiliki ikatan yang semakin kuat dengan orang tua, saudara dan lingkungan.
- d. Pembentukan dan modifikasi dari perilaku yang dipengaruhi lingkungan sekitar.²⁴

Perkembangan mental remaja merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi remaja pada posisi yang harmonis didalam lingkungan masyarakat yang lebih luas dan kompleks. Karakteristik nilai, moral, dan sikap remaja, nilai-nilai yang diperlukan di informasikan dan selanjutnya dihayati oleh remaja tidak terbatas oleh alat kebiasaan dan sopan santun, namun juga seringkali

²³Kartini Kartono dan Jenny Andari, Hygiene, "*Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam*". (Bandung : Mandar Maju, 1989). hal, 3

²⁴ Hardinoto S.R, "*Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagian*". (Yogyakarta : Gajah Mada Press, 2001). hal, 37

nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila misalnya nilai-nilai keagamaan, nilai-nilai pri kemanusiaan dan pri keadilan, nilai-nilai etika, dan nilai-nilai intelektual, dalam bentuk-bentuk sesuai perkembangan remaja.²⁵

Ciri-ciri perkembangan remaja awal adalah:

- a. Usia reproduktif, yang mana masa usia produktif.
- b. Usia memantapkan letak kedudukan, dengan demikian pemantapan kedudukan yang berkembang pola hidupnya.
- c. Usia banyak masalah, masa ini adalah masa remaja banyak masalah.
- d. Usia tegang dalam hal emosi.²⁶

Perkembangan mental pada remaja merupakan suatu proses pertambahan nilai kuantitas seperti ide, gagasan, dan cita-cita. Yang pada akhirnya akan menurun seiring perkembangan usia.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mental Keagamaan Remaja

- e. Pertumbuhan Pikiran dan Mental
- f. Perkembangan Perasaan (Emotion)
- g. Sikap dan Minat (Attitude and interest)
- h. Pertimbangan Sosial (Social Consideration).²⁷

Hakekat bimbingan dan konseling Islami adalah upaya membantu individu belajar mengembangkan fitrah-iman dan atau kembali kepada fitrah-

²⁵Julius, Dkk, “*Melangkah Menuju Kedewasaan*”. (Yogyakarta : Kanisius, 1989). hal, 65

²⁶Hardinoto S.R, *Op, Cit.* Hal, 45

²⁷*Ibid*

iman, dengan cara memberdayakan (empowering) fitrah-fitrah (jasmani, rohani, nafs, dan iman) mempelajari dan melaksanakan tuntunan Allah dan rasul-Nya, agar fitrah-fitrah yang ada pada individu berkembang dan berfungsi dengan baik dan benar. Pada akhirnya diharapkan agar individu selamat dan memperoleh kebahagiaan yang sejati di dunia dan akhirat. Tujuan yang ingin dicapai melalui bimbingan dan konseling Islami adalah agar fitrah yang dikaruniakan Allah kepada individu bisa berkembang dan berfungsi dengan baik, sehingga menjadi pribadi kaaffah, dan secara bertahap mampu mengaktualisasikan apa yang diimaninya itu dalam kehidupan sehari-hari, yang tampil dalam bentuk kepatuhan terhadap hukum-hukum Allah dalam melaksanakan tugas kekhalifahan di bumi, dan ketaatan dalam beribadah dengan mematuhi segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Dengan kata lain, tujuan konseling model ini adalah meningkatkan iman, Islam dan ikhsan individu yang dibimbing hingga menjadi pribadi yang utuh. Dan pada akhirnya diharapkan mereka bisa hidup bahagia di dunia dan akhirat.²⁸

1. Prinsip-prinsip Bimbingan dan Konseling Islami

- a. Manusia ada di dunia ini bukan ada dengan sendirinya, tetapi ada yang menciptakannya yaitu Allah swt. Ada hukum-hukum atau ketentuan Allah (sunnatullah) yang pasti berlaku untuk semua manusia sepanjang masa. Oleh sebab itu setiap manusia harus menerima ketentuan Allah itu dengan ikhlas.

²⁸ Gudnanto, "Peran Bimbingan dan Konseling Islami untuk Mencetak Generasi Emas Indonesia". *Jurnal Konseling Gusjigang*. Universitas Muria Kudus, Vol. 1 No. 1 (September 2015). Hal. 2

- b. Manusia adalah hamba Allah yang harus selalu ber-ibadah kepada-Nya sepanjang hayat. Oleh sebab itu dalam membimbing individu perlu diingatkan, bahwa agar segala aktivitas yang dilakukan bisa mengandung makna ibadah, maka dalam melakukannya harus sesuai dengan “cara Allah” dan diniatkan untuk mencari ridlo Allah.
- c. Allah menciptakan manusia dengan tujuan agar manusia melaksanakan amanah dalam bidang keahlian masing-masing sesuai ketentuan-Nya (khalifah fil ardh). Oleh sebab itu dalam membimbing individu perlu diingatkan bahwa ada perintah dan larangan Allah yang harus dipatuhi, yang pada saatnya akan dimintai tanggung jawab dan mendapat balasan dari Allah swt.
- d. Manusia sejak lahir dilengkapi dengan fitrah berupa iman, iman amat penting bagi keselamatan hidup manusia di dunia dan akhirat. Oleh sebab itu kegiatan konseling seyogianya difokuskan pada membantu individu memelihara dan menyuburkan iman.
- e. Iman perlu dirawat agar tumbuh subur dan kokoh, yaitu dengan selalu memahami dan mentaati aturan Allah. Oleh sebab itu dalam membimbing individu seyogianya diarahkan agar individu mampu memahami Al-Quran dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Islam mengakui bahwa pada diri manusia ada sejumlah dorongan yang perlu dipenuhi, tetapi dalam pemenuhannya diatur sesuai tuntutan Allah.

- g. Bahwa dalam membimbing individu seyogianya diarahkan agar individu secara bertahap mampu membimbing dirinya sendiri, --karena rujukan utama dalam membimbing adalah ajaran agama--, maka dalam membimbing individu seyogianya dibantu agar secara bertahap mereka mampu memahami dan mengamalkan ajaran agama secara benar.
- h. Islam mengajarkan agar umatnya saling menasehati dan tolong menolong dalam hal kebaikan dan taqwa. Oleh karena itu segala aktivitas membantu individu yang dilakukan dengan mengacu pada tuntutan Allah tergolong ibadah.²⁹

²⁹ Anwar sutoyo, “ *bimbingan dan konseling islam*”. (semarang : widiya karya, 2009). hal, 11-23

BAB III

PROFIL DUSUN SUKA KARYA DESA WAY HARONG KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN

A. Sejarah Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran

Dusun Suka Karya Desa Way Harong dibuka dan di resmikan pada hari kamis kliwon 9 September 1953. Desa Way Harong dibuka oleh BRN atau tentara nasional ketika itu sebanyak 120 orang. Masuk ke dalam kecamatan Way Lima Kabupaten Lampung Selatan. beberapa tahun kemudian mekar dan masuk ke kabupaten Pesawaran Kecamatan Way Lima.

Dusun Suka Karya Desa Way Harong terkenal dengan hasil pertanian nya, mulai dari padi, ketela, sayur-sayuran, hingga palawija dan kopi. Konon tanah di Dusun Suka Karya Desa Way Harong sangat subur, sehingga kehidupan masyarakat nya pun bias di katakan sangat makmur.

Karena kekaguman atas besar nya persatuan dan harapan masyarakat ini mereka bersepakat untuk menamakan Dusun Suka Karya Desa Way Harong. Mereka berharap desa ini nanti nya bisa menjadi desa yang makmur, dan masyarakat yang berbudi pekerti yang tinggi.

Dalam pelaksanaan pemerintah desa, Kepala Desa Way Harong dibantu oleh perangkat yang lain yaitu Kepala Dusun(kadus), maupun RW dan RT.

Selain itu desa Way Harong memiliki suatu lembaga yang berfungsi sebagai mitra pemerintah kerja desa yaitu BPD (Badan Perwakilan Desa) yang diangkat oleh masyarakat yang.

Suku yang berkembang di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran adalah Suku Jawa, Lampung dan suku sunda, karena kebanyakan masyarakat yang ada di Desa Way Harong pada zaman dahulu adalah penduduk pindahan dari pulau Jawa yang berhijrah ke Sumatra dan menjadi penduduk asli Desa Way Harong, selain itu suku Jawa Merupakan salah satu Suku yang berusia tua dan masih bertahan sampai saat ini, dan juga Bahasa Jawa sudah menjadi Bahasa keseharian.

Dalam pertumbuhanya kebudayaan Jawa mempunyai hubungan yang erat dengan Islam, sehingga nilai Islam juga mengisi dan memberi corak terhadap kebudayaan jawa, karena kebudayaan Jawa dan Lampung di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, dilandasi dan banyak diangkat nilai-nilai islam menguasai dimensi budaya orang jawa dan orang Lampung.

Hal ini dapat dilihat pada acara resepsi pernikahan yang menggunakan adat Jawa dan khitanan anak, dimana pada cara tersebut dilaksanakan secara adat dan Agama. Yang dikhitan terlebih dahulu melaksanakan khataman Al-Qur'an dan pada acara tersebut dilaksanakan acara kenduri dan doa selamat.

Masyarakat Dusun Suka Karya Desa Way Harong di samping sebagai masyarakat adat mereka juga taat menjalankan perintah-perintah agama. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas dan kreatifitas sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat, seperti melaksanakan sholat secara jamaah serta ada kegiatan pengajian dan wirid yasinan yang dilakukan oleh Ibu-ibu, dan juga dilakukan oleh Bapak-Bapak dan dilakukan oleh para Remaja Masjid-Masjid (RISMA).

Asal mula pemberian nama Dusun Suka Karya Desa Way Harong ini bermula dari musyawarah yang dilakukan oleh tokoh agama, tokoh masyarakat yang kebanyakan berasal dari daerah di Jawa Barat. Dari musyawarah para tokoh tersebut di sepakatilah nama Way Harong sebagai nama Desa yang di usulkan oleh Bapak Irtha' yang pada saat itu menjabat sebagai kaum atau modin, sebagai tanda bahwa didaerah ini dibuka dan di huni oleh kebanyakan orang yang berasal dari Bandung Jawa Barat. Hal itu sebagai bentuk peringatan pada asal daerah orang-orang yang telah berjasa membuka dan membangun Desa Way Harong pada masa awal pendiriannya.

Sedangkan silsilah Kepemimpinan Desa Way Harong adalah sebagai berikut:

- | | |
|------------------------|-------------------|
| a. Bapak Abdul Ghofur | Th. 1920-Th. 1930 |
| b. Bapak Slamet Efendi | Th. 1930–Th. 1950 |
| c. Bapak Soekarno | Th. 1950–Th. 1960 |
| d. Bapak Warid | Th. 1960–Th. 1981 |

e. Bapak Sami'un	Th. 1900–Th. 2007
f. Bapak Suharjo	Th. 2007–Th. 2013
g. Bapak Sarjuni	Th. 2013–Th. 2015
h. Bapak Nasir	Th. 2015- sampai sekarang

Adapun Dusun Suka Karya berada di Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, yang mana Dusun Suka Karya Dusun pertama yang dibentuk Oleh Pemerintah Desa Way Harong, yang berbatasan disebelah Utara Dusun Cipanas, disebelah Timur berbatasan dengan Dusun Way Harong Timur, disebelah Selatan berbatasan dengan Dusun Suka Mulya, disebelah Barat berbatasan dengan Dusun Ciporokoy. Yang dimana Dusun Suka Karya adalah Pusat Pemerintahan Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

Dusun Suka Karya di Pimpin Oleh Kepala Dusun Bapak Amir dan Dusun Suka Karya terdiri dari 4 RT yang dimana RT 01 dipimpin Oleh bapak Cimong dan RT 02 dipimpin Oleh Bapak Asrin, RT 03 dipimpin Oleh Bapak Zaenal, RT 04 dipimpin Oleh Bapak Masjuki

B. Kondisi Geografis Dusun Suka Karya

Dusun Suka Karya Desa Way Harong memiliki luas wilayah dengan lahan produktif meliputi:

Tabel II
Tata GunaTanah

NO	TATA GUNA TANAH	LUAS	KET.
1	Pemukiman	1 Ha	
2	Sawah irigasi teknis	- Ha	
3	Sawah irigasi setengah teknis	- Ha	
4	Sawah tadah hujan	- Ha	
5	Perkebunan	- Ha	
6	Tegalan	- Ha	
7	Pasar	- Ha	
8	Kuburan	1 Ha	
9	Jalan, sungai dll.	- Ha	

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

Tabel III

Jumlah RW dan RT Dusun Suka Karya Desa Way Harong

NO	NAMA DUSUN	JUMLAH RW	JUMLAH RT	KET.
1	Suka Karya	1	4	
	J U M L A H	1	4	

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

Letak Dusun Suka Karya Desa Way Harong berada disebelah barat Ibu Kota Kecamatan Way lima jarak dari Dusun Suka Karya Desa Way Harong

ke Ibu Kota Kecamatan sekitar 6 km dan ke Ibu Kota Kabupaten sekitar 10 km.

C. Kondisi Perekonomian Dusun Suka Karya

Mata pencaharian sebagian besar penduduk adalah berkebun atau petani sedangkan hasil produksi ekonomis Dusun Suka Karya Desa yang menonjol adalah Hasil pertanian sawah dan kopi coklat.

Tabel IV
Jumlah Penduduk Dusun Suka Karya

No	Nama Dusun	Jumlah Jiwa		
		Laki-laki	Perempuan	Total
1	Suka Karya	301	275	576

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

Tabel V
Mata Pencaharian Penduduk Dusun Suka Karya Desa Way Harong

No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	PNS	15 Orang
2	TNI dan POLRI	- Orang
3	Petani	240 Orang
4	Buruh	150 Orang
5	Pedagang	45 Orang
6	Pertukangan	25 Orang
7	Karyawan swasta	46 orang
8	Mengurus Rumah Tangga	10 Orang
9	Belum bekerja	- Orang

10	Tidak bekerja	45 Orang
11	Lain-lain	- Orang

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

D. Kondisi Sosial Budaya

Tabel VI
Tingkat Pendidikan Masyarakat

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Sekolah	30 Orang
2	Tidak tamat SD	45 Orang
3	Tamat SD	250 Orang
4	Tamat SLTP	200 Orang
5	Tamat SLTA	150 Orang
6	Tamat Akademi/D.1-D.3	20 Orang
7	Tamat S.1	30 Orang
8	Tamat S.2	- Orang
9	Tamat S.3	- Orang

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

E. Insfratraktur

Dusun Suka Karya Desa Way Harong memiliki Sarana dan Prasarana untuk masyarakat yang terdapat di dusun, yang meliputi sarana prasarana dibidang pemerintahan, pendidikan, kesehatan, keagamaan dan sarana umum.

1. Sarana dan Prasarana Pemerintahan

Sarana dan prasarana pemerintahan Desa Way Harong mempunyai Kantor Desa dan Balai Desa atau Gedung Serba Guna (GSG) di Desa Way Harong, disertai dengan perangkat Desa lengkap. Pemerintah Desa membawahi pemerintah desa, sedangkan di Desa Way Harong mempunyai 12 RW (Rukun Tetangga).

2. Sarana Dan Prasarana Pendidikan

Sarana dan Prasarana Pendidikan di Dusun Suka Karya Desa Way Harong mempunyai sekolah dari PAUD sampai sekolah tingkat dasar. Dengan rincian.

Tabel VII
Sarana Prasarana Dusun Suka Karya

No.	Jenis Sarana Prasarana	Nama Sarana Prasarana	Lokasi	Kondisi
1	Pendidikan Anak Usia Dini	Annisa	WayHarong	Baik
2	TK/RA	TK Islam	WayHarong	Baik
		RA Ma'arif	WayHarong	Baik
		TK Al Huda	WayHarong	Baik
3	SD/MI	SDN 1	Way Harong	Baik
		MI MA	Way Harong	Baik

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

3. Sarana dan Prasarana Kesehatan

Sarana dan Prasarana Kesehatan di Dusun Suka Karya Desa Way Harong mempunyai Puskesmas ditingkat Desa dengan 1 orang dokter dan posyandu di dusun.

4. Sarana dan Prasarana Keagamaan

Sarana dan prasarana keagamaan di Dusun Suka Karya Desa Way Harong mempunyai mushola, dengan Rincian sebagai berikut:

Tabel VIII

Sarana Prasarana Dusun Suka Karya

NO	Jenis Sarana	Nama Sarana Prasarana	Lokasi	Kondisi
1	Mushola	Nurul Huda	Dusun	Baik
2	Langgar	Miftahul Ulum	Dusun	Baik

Sumber: Dokumentasi Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran (11 februari 2019).

F. kondisi keagamaan remaja.

Jumlah remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran yang penulis teliti remaja yang berusia 11 sampai 25 tahun berjumlah 86 orang remaja dan tokoh Agama berjumlah 1 orang, tokoh Masyarakat berjumlah 1 orang, Guru Ngaji berjumlah 1 orang, serta orang tua remaja 92 orang atau 46 kartu keluarga.

Dusun suka karya yang mana dusun yang memiliki 2 RT (01-02), kondisi keagamaan remaja yang ada di dusun suk karya. Berikut in adalah tabel kondisi keagamaan remaja. Remaja yang suka beribadah diantaranya rajin sholat berjama'ah, kepada orang tua, suka berteman atau suka bergaul baik, dan suka bergotong royong.

No	Nama Dusun	Katagori Keagamaan Remaja	Jumlah
1.	RT 01	Rajin sholat berjama'ah	8
		Malas sholat berjama'ah	6
		Jarang sholat berjama'ah	16
		Tidak sholat	16
	RT 02	Patuh kepada orang tua	7
		Melawan orang tua	5
2.	RT 01	Suka berteman	4
		Tidak suka berteman	5
		Suka berkelahi	4
	RT 02	Suka bergotong royong	7
		Tidak bergotong royong	8

G. Dampak Gadget Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya

Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan remaja. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah gadget digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan Remaja yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standbay* membelikan gadget bertujuan untuk mengalikan perhatian si remaja agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan Remaja akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lainnya yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah remaja akan lebih terfokus pada gadget nya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Remaja akan lebih individualis dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Berikut ini beberapa dampak negative dari target untuk perkembangan anak:

1. Sulit Konsentrasi pada Dunia Nyata

Rasa kecanduan atau *adikasi* pada gadget akan membuat anak mudah bosan. Gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2. Terganggunya Fungsi *PFC*

Kecanduan Teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. *PFC pre frontal cortex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri dan tanggung jawab.

Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moralnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti *game online* otaknya akan memproduksi hormone *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi *PFC* terganggu.

3. *Introvert*

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segalanya bagi mereka. Mereka akan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi *introvert*.

Maka perlunya peran orang tua dan masyarakat dalam memberi nasehat dan pemahaman terhadap remaja-remaja yang asik dengan gadget sendiri dan tidak memperdulikan orang-orang di sekitarnya, dengan penjelasan-penjelasan diatas bahwa sangat berbahaya perkembangan remaja yang sudah kecanduan gadget dia akan lupa segalanya jangankan untuk ibadah terkadang untuk makan juga para remaja yang asik dengan gadget akan lupa.

Harus adanya pemahaman dari masyarakat sekitar atau dari pihak-pihak terkait yang berurusan dengan remaja seperti guru Ngaji, karang taruna, sekolah-sekolah harus memberi penjelasan tentang dampak

penggunaan gadget terhadap mental remaja tersebut dan perlu diberi materi bimbingan.¹

1. Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget kepada anak atau remaja pada ahirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan pengawasan remaja saat bermain gadget. Karena itu, semua orang tua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan gadget pada remaja. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua dalam menggunakan gadget tidak akan fokus pada apa yang diajar orang tua, biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Pertama berikan kesempatan pada remaja untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi menggunakan gadget pada saat ini dan pada masa depan yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunaannya. Termasuk efek fisik pada seseorang kemudian sudah

¹ Dinie Ratri Desiningrum, "Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal". *Jurnal Psikologi*. ISBN: 978-602-1145-49-4 (Agustus 2017). Hal. 65

jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikan arahan kepada remaja bagaimana menggunakan gadget dengan benar.

Kedua pilihkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan remaja, sesuaikan dengan usia dan kemampuan remaja, semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua, sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut diatas. Kemudia berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Remaja akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadgetnya.

Ketiga, tempatnya gadget di ruangan umum, kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget dalam kamar remaja mereka, hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget

Keempat, mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan remaja asik dengan gadget. Semua sarana ini memang menghasilkan hingga remaja lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada remaja. Kemudian orang tua memberikan contoh menggunakan gadget secara positif. Karena setiap anak hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tuanya. Untuk itu, orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan gadget sejak awal.

Kelima, bantu agar remaja dapat membantu keputusan sendiri.

Kadang remaja ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Disini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada dipikirkannya. Tanamkan juga rasa takut kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu Bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja sangat banyak dampak, karena dalam gadget remaja banyak aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran. Dengan demikian sangat berbahaya apa bila tidak ada yang memperhatikan para remaja ketika menggunakan gadgetnya banyak aplikasi yang digunakan akan membuat remaja menjadi penasaran dan membuka situs-situs yang seharusnya tidak boleh dibuka.²

Ada beberapa dampak negative karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

² Puji Asmaul Chusna, "Engaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Remaja". *Jurnal Psikologi*. Stit Al-Muslihun. Vol. 17, No. 2 (November 2017). Hal, 317

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengeskpresikan pikiranya.
- c. Banyak fiktur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir waktu digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman sebayanya.

BAB IV

GADGET DAN BAHAYANYA DALAM MENTAL KEAGAMAAN

REMAJA DI DUSUN SUKA KARYA

Mental Keagamaan Remaja terdapat beberapa Faktor-faktor di antaranya : sikap keagamaan remaja, bagaimana ia dapat bersosialisasi dengan orang sekitar dan lingkungannya dengan baik, bagaimana ia harus bersopan santun dan menghargai terhadap orang lain, menghormati orang tua, mempunyai rasa toleransi, dan lain sebagainya. Dan Memberikan Motivasi, Bimbingan, Pendidikan Agama Islam dan Pembinaan Kemandirian remaja tentang mengajarkan sholat lima waktu dengan rutin, menjalankan sunnah yang telah di contohkan Nabi kita Rosulullah SAW, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, tanggung jawab, dan tidak lupa mengajarkan disiplin dan bertanggung jawab dalam setiap apa yang diperbuat. Di lihat dari hasil wawancara baik lisan maupun tulisan melalui dokumentasi dan didukung oleh hasil observasi yang penulis lakukan di Dusun Suka Karya Desa Way Harong pada BAB III.

Dalam skripsi ini data lapangan memfokuskan pada gadget dan bahayanya terhadap mental keagamaan yang dilakukan oleh para remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran. Dari penelitian yang penulis lakukan tentang peran gadget dan bahayanya terhadap mental keagamaan remaja, sangatlah dirasakan oleh remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong.

Untuk memperoleh data yang akurat penulis mewawancarai Guru Ngaji di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

Bahaya dalam menggunakan gadget pada mental keagamaan di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

Bahaya gadget dapat menjadikan remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran. Menjadi bermalas-malasan dalam hal yang menyangkut keagamaan. Diantaranya, sholat 5 waktu sering ditinggalkan, sholat tidak khusuk dikarenakan ingin cepat selesai dalam mengerjakan sholat 5 waktu, remaja juga bermalas-malasan untuk mengaji yang sebagaimana mestinya, bahkan terkadang suka membantah perkataan orang tua ketika orang tua meminta bantuan dan tidak sopan dengan yang lebih tua darinya. Karena sudah terkena bahaya gadget yang sangat berlebihan bahkan suka tidak peduli dengan lingkungan disekitar yang ada disekelilingnya.

Sebagaimana telah penulis sebutkan pada teori yang ada di Bab II bahwa tujuan perkembangan mental remaja hakekatnya menggerakkan remaja dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dibimbing dan di rasakan sebagai problem hidupnya kepada sumber kekuatan konflik batin, mencerahkan konflik tersebut serta memberikan *insight* ke arah pengertian mengapa anak merasakan konflik batin. Dalam hal ini pembimbing memberikan pandangan-pandangan baru tentang arti kehidupan yang sebenarnya dan mengarahkan untuk melupakan permasalahan yang dihadapi dengan memberikan perhatian yang dibimbing pada kewajiban yang harus dilakukan dalam hidupnya.

Untuk itu peran orang tua sangat menentukan berhasil tidaknya remaja tersebut yang dilakukan untuk merubah kecanduan Gadget dan mengatasi problem-problem yang ada pada anak, serta kemandirian anak tersebut. Karena orang tua dan masyarakat harus mampu memberikan sebuah motivasi, bimbingan, mengarahkan, serta menciptakan rasa nyaman yang membuat remaja merasa diperhatikan, dilindungi yang pada akhirnya orang tua dan masyarakat mampu mengoptimalkan kemampuan dirinya.

Ada beberapa dampak negative karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengeskpresikan pikirannya.
- c. Banyak fiktur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir waktu digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman sebayanya.

Dengan ini sangat berpengaruh gadget terhadap perkembangan mental keagamaan remaja dimana gadget membawa dampak besar seperti yang telah dijelaskan di penjelasan diatas.

Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan mental remaja di Dusun Suka Karya desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, perlu ditunjuk kan dalam beberapa faktor-faktor adalah sebagai berikut :

1. Sulit Konsentrasi pada Dunia Nyata

Rasa kecanduan atau *adikasi* pada gadget akan membuat anak mudah bosan. Gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2. Terganggunya Fungsi *PFC*

Kecanduan Teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. *PFC pre frontal cortex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri dan tanggung jawab. Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moralnya. Anak yang kecanduan

teknologi seperti *game online* otaknya akan memproduksi hormone *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi *PFC* terganggu.

3. *Introvert*

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segalanya bagi mereka. Mereka akan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi *introvert*

A. **Fitur gadget dan dampak bagi remaja didusun suka karya.**

Internet merupakan salah satu fitur terkenal dan paling banyak digunakan pada gadget, karena dengan internet kita dapat dengan mudah mengakses informasi yang dapat menambah wawasan kita , memperlancar komunikasi seperti mengirimkan pesan kepada seseorang yang tidak berada di dekat kita. Bukan gadget namanya jika tidak bisa memberikan suatu informasi kepada kita sebagai pemiliknya. Informasi tersebut bisa mempermudah kita untuk melakukan suatu aktivitas. Gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini.

Oleh karena itu kita harus bijak dalam menggunakan gadget dan jangan sampai terlalu berlebihan menggunakannya, bukanya berdampak positif malah dapat berdampak negatif bagi kesehatan.

B. Bahaya gadget terhadap mental keagamaan remaja di dusun suka karya.

Agama merupakan sistem yang mencakup cara bertingkah laku dan berperasaan yang bercorak khusus, dan merupakan sistem kepercayaan yang juga bercorak khusus. Dengan hal ini agama dapat diterima untuk suatu aturan yang mencakup cara-cara bertingkah laku, berperasaan dan berkeyakinan secara khusus.

Dusun Suka Karya Desa Way Harong adalah Desa yang terletak di Kecamatan Way Lima kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung, yang dimana penduduknya mayoritas penduduk Sunada yang penghasilan penduduknya petani Sawah dan Kebun, oleh karena nya banyak Orang Tua yang kurang mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Umumnya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget.¹ Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kebutuhan hidup, mengikuti zaman dan pergaulan.

¹ Kartini Kartono dan Jenny Andari, *Op, Cit.*, h. 7

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data observasi, interview dan dokumentasi dalam penelitian ini, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Gadget sangat berbahaya terhadap mental keagamaan remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, yang mampu menunjukkan perubahan diri dari sebelumnya.
2. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap remaja, akan tetapi pengawasan dari orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang biasa bermain gadget lama-lama remaja hanya biasa bermain gadget dan tidak biasa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal itu pun diakui oleh keluarga mereka yang anak terpengaruhi gadget di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.
3. Perlunya Bimbingan dari orang tua dan masyarakat terhadap mental keagamaan remaja yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi remaja dalam memecahkan dan mendalami masalah yang dialami remaja berbagai masalah yang dihadapi sehingga remaja merasa nyaman dan terbebas dari segala beban.

4. Sebaiknya orang tua mengenalkan gadget pada remaja dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam masyarakat yang ada di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran. Gadget memang sangat berbahaya terhadap perkembangan mental keagamaan remaja dan sangat berdampak terhadap mental keagamaan remaja.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penarikan kesimpulan diatas, maka penulis ingin memberikan saran-saran yang akan penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget sangat penting, oleh karenanya orang tua harus member perhatian ekstra terhadap perkembangan mental anaknya.
2. Penggunaan gadget harus di batasi dengan menyalurkan kemampuan atau minat-minat remaja terhadap kegiatan yang positif seperti olahraga, seni dan lain sebagainya. Dan Masyarakat dan lingkungan sangat berperan aktif terhadap perkembangan mental keagamaan remaja oleh karena itu, masyarakat harus lebih peduli terhadap remaja-remaja yang ada di Desa tempat tinggalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ramadhan Asif. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun". *Jurnal Kedokteran*. Universitas Diponegoro. (April 2017). Vol 6, No 2.
- Antonius Tri Setio Nugroho. *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015
- Anwar sutoyo. *bimbingan dan konseling islam*. semarang : widiarya karya. 2009.
- Ari kunto Suharsimi. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Ari kunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta :Bina Aksara, 1998
- Depertemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Diponegoro, 2008
- Dica Freprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016.
- Dikutip dari http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game di akses pada 9 november 2018 pukul 12:27 WIB
- Dinie Ratri Desiningrum. Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi*. (Agustus 2017). ISBN: 978-602-1145-49-4.
- Fina Hilmuniati. Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. *Skripsi* (akarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- Gudnanto. Peran Bimbingan dan Konseling Islami untuk Mencetak Generasi Emas Indonesia. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Universitas Muria Kudus. (September 2015). Vol. 1 No. 1.
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (edisi kelima). Jakarta: Erlangga. 1993
- Imansaiki. *Macam-macam Jenis Game Online*. dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, 1991

- Kartini Kartono dan Jenny Andari, *Hygiene, Mental dan Kesehatan Mental dalam Islam*, Bandung, Mandar Maju, 1989
- Kartini Kartono. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung : Mandar Maju, 1996
- Lexy Moelang. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya, 2013
- M. Ahmad Anwar. *Prinsip-Prinsip Metodologi Research*. Yogyakarta : Sumbangsih, 1975
- M. Albir Damara. Dampak *Game* Terhadap Perkembangan Anak, Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Minggu. (29 Desember 2013).
- Margono S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta, 1997
- Muhamad, Ali. *Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*. Bandung :Angkasa, 1987
- Muhammad Musa. *Meodologi Penelitian*. Jakarta : Fajar Agung, 1988.
- Munif Chatib. *Orang tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa, 2012.
- Nadia ItoniSiregar. *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*. Bogor: IPB, 26 Juni 2014.
- Nana Sudjana. *Pedoman Penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta :Rineka Cipta, 1996.
- Narbuko Cholid dan Achmad Abu. *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara, Jakarta, cet.8, 2007
- Oetomo, Budi Sutedjo. *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*). Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007.
- Prinsip Dasar Islam Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah yang Shahih, Penulis Yazid bin Abdul Qadir Jawas, Penerbit Pustaka At-Taqwa. Bogor 16001. Cetakan ke 3.
- Prof. Amin Syukur MA. *Pengantar Studi Islam*. Semarang :CV. Bima Sakti,2003.
- Puji Asmaul Chusna. Engaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Remaja. *Jurnal Psikologi*. Stit Al-Muslihun. November 2017. Vol. 17, No. 2.
- Redi Mulyadi, *Kamus Nasional Kontemporer*, Solo: Aneka, 2005.
- Robert K. Yin. *Studi Kasus Desain Metode*. Jakarta : Rajawali Press, 1996.
- Safari Imam Ashari. *Suatu Petunjuk Praktis Metodologi Penelitian*. Surabaya : Usaha Nasional, 1983.
- Safari Imam Ashari. *Suatu Petunjuk Praktis Metodologi Penelitian*. Surabaya : Usaha Nasional, 1983.

- Samuel Henry. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Samuel Henry. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sayuti Ali. *Metodologi Penelitian Agama*. Jakarta : Raja Grasindo Persada, 2000.
- Sayuti Ali. *Metodologi Penelitian Agama*. Jakarta : Raja Grasindo Persada, 2000.
- Subagyo Jogo. *Metode penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1994
- Sutrisno Hadi. *Metode Researt*. Yogyakarta : Andi Offest, 2004.
- Sutrisno Hadi. *Metode Researt*. Yogyakarta : Andi Offest, 2004.
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Yosdayarya 2014.
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Yosdayarya 2014.
- Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam [http://perkembangan teknologi di Indonesia kompasiana com.html](http://perkembangan.teknologi.di.Indonesia.kompasiana.com.html), diakses 19 Juli 2018.
- W.A. Gerungan. *Psikologi Sosial*. Bandung: PTR efika Aditama, 2010.
- Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta :Universitas Budi Luhur, 2011
- Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.